ARQUi CiNEMA

Donde la arquitectura y el cine se encuentran.

LP - BOL Bs. 40

Edición No. 1
Abril 2024

TÉCNICAS Y OFICIOS, TESIS Y ENSAYOS, IMAGINARIOS ARQUITECTÓNICOS, Y MAS

Pág. 06 - 07
MAQUETAS CINEMATOGRÁFICAS
Construyendo la ilusion

Pág. 08 - 09
PLANIMETRÍAS DE ESCENARIOS
Secuencias que narran espacios

Pág. 16 - 19
UTOPÍAS Y DISTOPIAS
Visiones arquitectónicas del futuro

Pág. 20 - 23
LA ARQUITECTURA DE DUNE
Creación de atmosferas

Pág. 24 - 25
TOP 6 PELÍCULAS

Pág. 10 - 15
CINE Y ARQUITECTURA
IMAGENES QUE ARTICULAN EL ESPACIO VIVIDO

CAT®

Visita tu distribuidor autorizado y encuentra las botas perfectas para tu próximo proyecto.
www.caterpillar.com

Construido para durar.
Diseñado para tí.

EDITORIAL

Bienvenidos a la primera edición de **Arquicinema**, una celebración de la arquitectura y el cine.

En estas páginas, nos sumergimos en un diálogo visual donde el espacio construido y la narración cinematográfica se entrelazan. La arquitectura y el cine comparten un lenguaje fundamental, la articulación del espacio. Ambas disciplinas moldean nuestras experiencias, invitándonos a habitar realidades paralelas y a cuestionar nuestras nociones preconcebidas del habitar.

La semilla inicial para esta publicación encontró inspiración en la tesis de grado **Arquitectura + Cine: La imagen en movimiento como estrategia didáctica del espacio arquitectónico, Caso FAADU – UMSA** (Sebastian Aaron Morales Aubert, UMSA, 2019). Este estudio encendió una chispa y nos impulsó a indagar aún más.

En esta primera edición, nos esforzamos por capturar la esencia de la relación entre la arquitectura y el cine, explorando sus múltiples facetas y celebrando su poder para moldear nuestra percepción del mundo.

Esperamos que estas páginas inspiren nuevas formas de ver y experimentar nuestro entorno, y que esta revista se convierta en un punto de encuentro para aquellos que comparten una pasión por estas artes.

STAFF

Edición,
Redacción,
Diseño y diagramación:

Joaquin Max Cuevas Ventura

6
8
10
16
20
24

Técnicas y Oficios

MAQUETAS CINEMATOGRÁFICAS
Construyendo la ilusion

Técnicas y Oficios

PLANIMETRÍAS DE ESCENARIOS
Secuencias que narran espacios

Tesis y Ensayos

CINE Y ARQUITECTURA
Imagenes que articulan el espacio vivido

Imaginarios Arquitectónicos

UTOPÍAS Y DISTOPIAS
Visiones arquitectonicas del futuro

Atmosferas

LA ARQUITECTURA DE DUNE
Creacion de atmosferas

Recomendaciones y Listas

TOP 6 PELÍCULAS PARA ARQUITECTOS
Construyendo la ilusion

MAQUETAS CINEMATOGRÁFICAS:

EL ARTE DE LAS MAQUETAS EN EL CINE

CONSTRUYENDO LA ILUSIÓN

Incluso en la era de los efectos digitales, las maquetas cinematográficas siguen siendo cruciales para crear mundos imposibles. Estos modelos a escala, lejos de ser reliquias, han evolucionado a obras de arte que fusionan técnicas tradicionales y tecnología de vanguardia. Desde los experimentos de Georges Méliès hasta las meticulosas creaciones de Wes Anderson, las maquetas aportan un peso, textura y autenticidad a las imágenes en movimiento. Su historia se remonta a 1902, cuando Méliès estrelló un cohete en miniatura en la Luna en **"Le Voyage dans la Lune"**, sentando las bases para artistas como Derek Meddings, quienes elevarían este arte a niveles extraordinarios.

Fotografía de una maqueta para la película 2001: A Space Odyssey (1968)

> ***Las maquetas cinematográficas son el resultado de una alquimia entre arte, ingeniería y magia visual, donde cada detalle cuenta una historia y cada textura añade credibilidad.***

Fotografía de un modelo para la película Blade Runner (1982), publicado por el usuario minicity en Imgur.

De la imaginación a la realidad: El proceso creativo

La creación de una maqueta cinematográfica inicia mucho antes de cortar material. Diseñadores de producción y directores conceptualizan cada elemento mediante bocetos detallados y planos técnicos. Para **"The Grand Budapest Hotel"**, Adam Stockhausen y Wes Anderson estudiaron durante meses fotografías de archivo de hoteles europeos en la Biblioteca del Congreso. La construcción física demanda una profunda comprensión de escala y perspectiva, utilizando materiales diversos como madera balsa, resina, fibra de vidrio, poliestireno y metales, cada uno elegido por su reacción a la cámara y la luz. La escala más común es 1:24, aunque **"bigatures"** como el Nostromo en **"Alien"** superaban los 12 metros.

Las maquetas cinematográficas son el resultado de una alquimia entre arte, ingeniería y magia visual, donde cada detalle cuenta una historia y cada textura añade credibilidad a lo imposible.

Blade Runner y Star Wars: Visiones del futuro en miniatura

El impacto de las maquetas en la ciencia ficción cinematográfica alcanzó su cenit con dos franquicias revolucionarias. Para **"Star Wars" (1977)**, el equipo de Industrial Light & Magic, bajo la supervisión de artistas como Grant McCune y Lorne Peterson, creó más de 200 modelos individuales. La Estrella de la Muerte, construida a varias escalas diferentes, requirió meses de trabajo meticuloso para lograr el nivel de detalle que George Lucas demandaba.

"Blade Runner" (1982) llevó el arte de las maquetas urbanas a nuevas alturas. Douglas Trumbull y su equipo construyeron una Los Ángeles futurista que se extendía por más de 30 metros, incorporando miles de ventanas iluminadas individualmente y utilizando humo y neblina para crear la atmósfera opresiva característica de la película. El Tyrell Building, una estructura piramidal masiva, era tan grande que una persona podía caber dentro de ella. Estos modelos no solo proporcionaban el telón de fondo para la acción, sino que se convirtieron en personajes por derecho propio, influyendo en generaciones de diseñadores y arquitectos.

La delicada belleza de El Gran Hotel Budapest

En la era digital, directores como Wes Anderson redescubren el encanto táctil de las maquetas. Para **"The Grand Budapest Hotel" (2014)**, el modelista Simon Weisse creó una maqueta del hotel de 2.7m de alto y 4.2m de largo, con más de mil ventanas detalladas, capturando la nostalgia del filme. Anderson prefiere esta "artificialidad anticuada", filmando los modelos durante su construcción para asegurar proporciones cinematográficamente efectivas.

Fotografía de una maqueta para la película Blade Runner 2049 (2017)

Fotografía de una maqueta de la estrella de la muerte con George Luca para la película de Star Wars (1977).

> ***Hay algo irreemplazable en la textura, el peso y la presencia de un objeto real frente a la cámara.***

Fotografía de una maqueta para la película El Gran Hotel Budapest (2014)

La magia de las maquetas cinematográficas radica en su capacidad para crear mundos que poseen una presencia física innegable. En una era donde lo digital amenaza con dominar completamente los efectos visuales, artistas como Weisse y cineastas como Anderson, Christopher Nolan y Denis Villeneuve continúan demostrando que hay algo irreemplazable en la textura, el peso y la presencia de un objeto real frente a la cámara. Las maquetas son obras con la capacidad de hacer creer lo increíble.

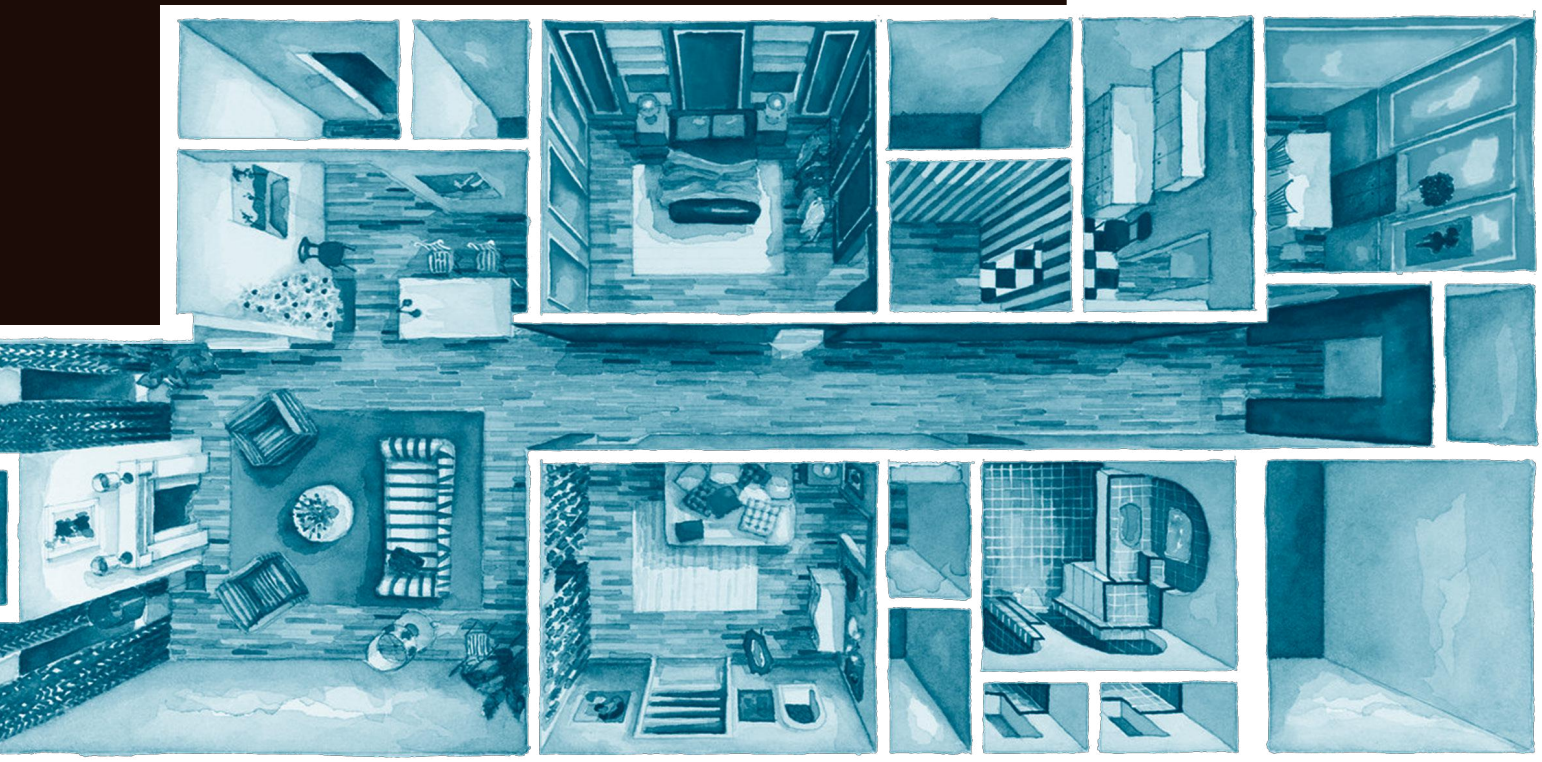
PLANIMETRÍAS DE ESCENARIOS

SECUENCIAS QUE NARRAN ESPACIOS

Herramientas narrativas que revelan relaciones espaciales entre personajes, emociones y eventos. Desde los laberintos de Stanley Kubrick hasta las acuarelas de Boryana Ilieva, las planimetrías ayudan a comprender cómo el espacio articula significados que trascienden el diálogo y la acción.

Lectura Espacial de los Escenarios:

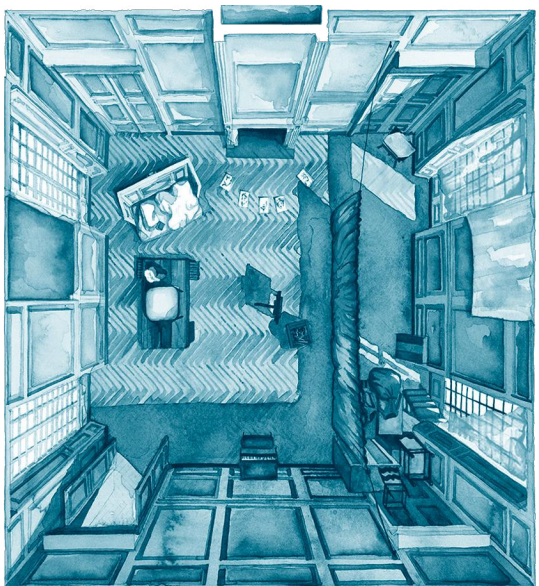
En **"El Resplandor"** (1980), Stanley Kubrick manipula el espacio. El Hotel Overlook, arquitectónicamente imposible según análisis de Rob Ager, presenta incongruencias deliberadas. El productor Jan Harlan confirma: *"Los interiores no tienen sentido. Eso era intencional"*, buscando una desorientación subliminal. Esta arquitectura ilógica refleja la locura de Jack Torrance. Por el contrario, en **"Annie Hall"** (1977) de Woody Allen, los espacios son extensiones psicológicas que revelan las neurosis de los personajes.



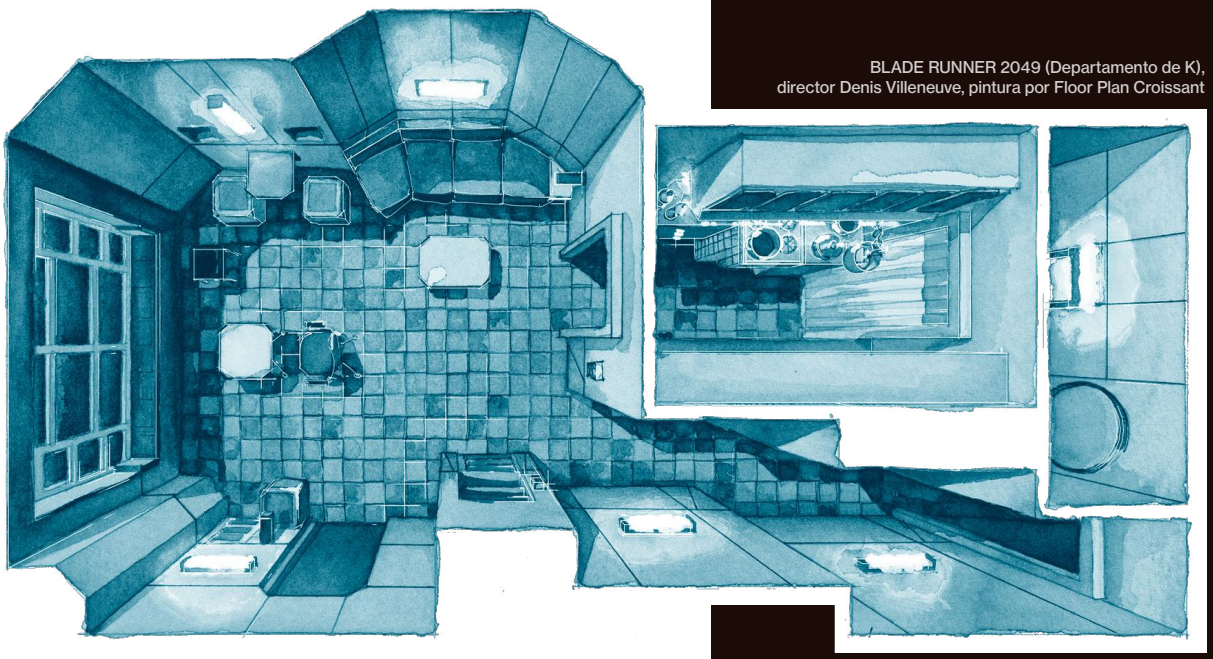
LA LA LAND (Departamento de Mia), director Damien Chazelle, pintura por Floor Plan Croissant

El Lenguaje de los Planos:

Las planimetrías cinematográficas son partituras espaciales donde cada elemento comunica información narrativ. Mehruss Jon Ahi y Armen Karaoghlanian, de **"Interiors"**, explican que analizar breves escenas de David Fincher puede requerir días, pues cada decisión espacial está cargada de intención. En **"Parasite"** (2019), Bong Joon-ho emplea las planimetrías para ilustrar la estratificación social: la casa elevada de los Park contrasta con el semi-sótano de los Kim. La arquitectura articula el conflicto central.



RETRATO DE UNA MUJER EN LLAMAS, director Céline Sciamma, pintura por Floor Plan Croissant



BLADE RUNNER 2049 (Departamento de K),
director Denis Villeneuve, pintura por Floor Plan Croissant

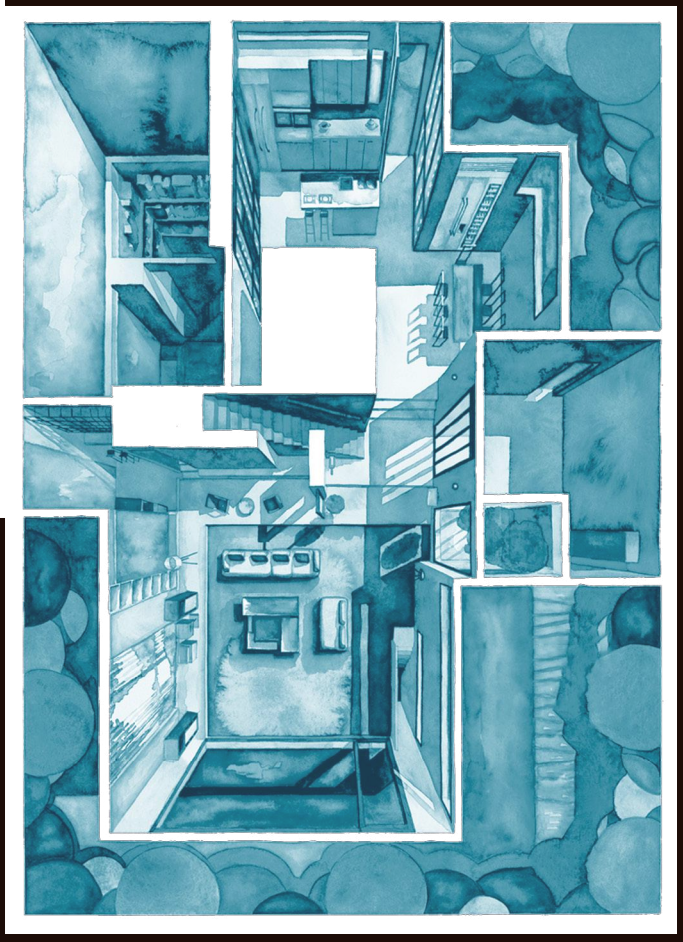
Las planimetrías muestran cómo los cineastas usan técnicas arquitectónicas para narrar:

Compresión y expansión: En **"Blade Runner 2049"**, el apartamento minimalista de K contrasta con los vastos espacios de Las Vegas, comunicando aislamiento.

Circulación y movimiento: Los planos de **"Parasite"** usan el movimiento vertical para articular dinámicas de poder, mientras que los largos pasillos horizontales en "Roma" de Alfonso Cuarón sugieren distancia emocional.

Transparencia y opacidad: Casas modernistas en películas como **"Ex Machina"** utilizan muros de vidrio para explorar temas de vigilancia y vulnerabilidad.

PARASITE (Casa de la familia Park),
director Bong Joon-ho, pintura por Floor Plan Croissant



Las planimetrías cinematográficas son herramientas para entender cómo el espacio fílmico opera como sistema de significación. Como afirma Juhani Pallasmaa, *"definen cualidades del espacio vivido como espacio existencial"*. Las planimetrías recuerdan que todo espacio narrativo obedece a una lógica interna mapeable. Cada línea trazada es un puente entre la imaginación del cineasta y nuestra experiencia, transformando planos bidimensionales en universos tridimensionales habitables.

ENTRE PLANOS Y ESTRUCTURAS

CINE Y ARQUITECTURA

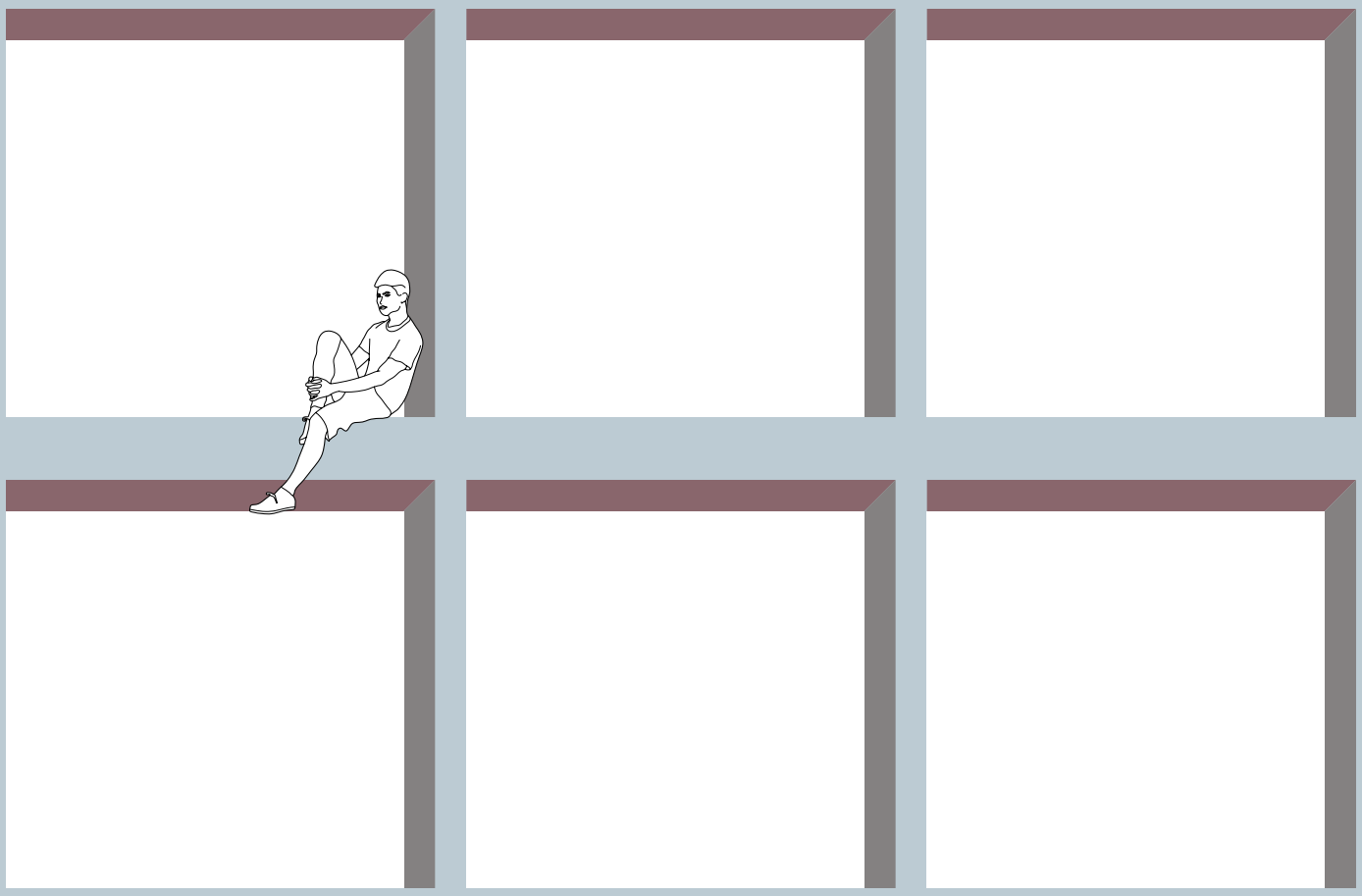
IMÁGENES QUE ARTICULAN EL ESPACIO VIVIDO

La relación entre cine y arquitectura trasciende la mera representación visual de espacios construidos. Ambas disciplinas comparten una preocupación fundamental: la articulación del espacio vivido, ese territorio fenomenológico donde convergen la experiencia física y la percepción subjetiva. Como señala Juhani Pallasmaa, tanto el cine como la arquitectura *"definen cualidades del espacio vivido como espacio existencial"*, permitiendo situaciones experienciales que van más allá de la simple ocupación física del espacio.

Cuando experimentamos un espacio cinematográfico, no lo hacemos como observadores descorporeizados, sino a través de nuestra capacidad empática de proyectar nuestro cuerpo en el espacio.

Esta simbiosis se manifiesta en múltiples niveles. Walter Benjamin, en su análisis visionario, identificó al cine y la arquitectura como artes esencialmente táctiles, una afirmación que inicialmente puede parecer paradójica cuando se aplica a las imágenes proyectadas en una pantalla. Sin embargo, los estudios fenomenológicos y neurológicos de las últimas décadas han confirmado que estas artes se dirigen a todos nuestros sentidos simultáneamente, comunicándose a través de lo que Maurice Merleau-Ponty denominó *"la carne del mundo"*.

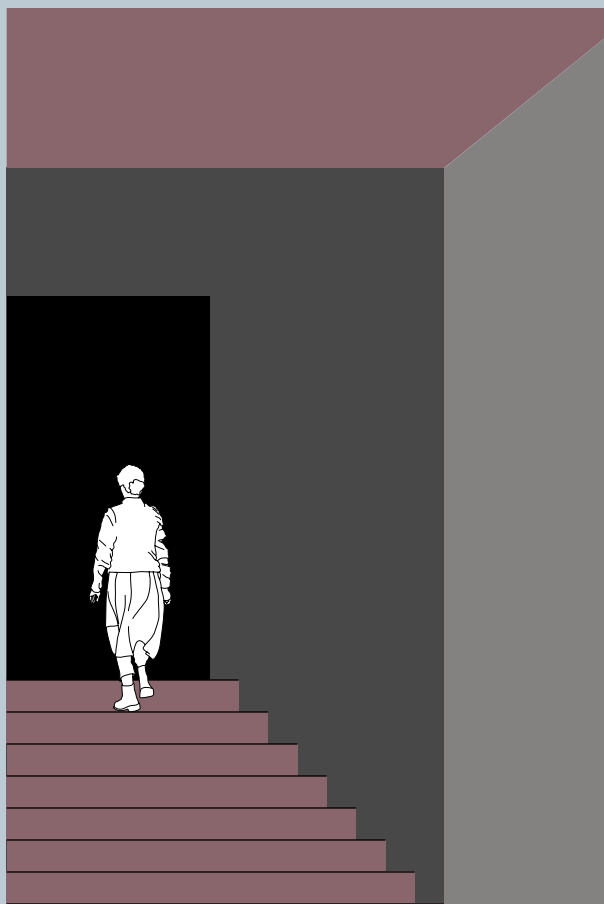
El concepto de embodiment (corporalidad) es crucial para entender esta relación. Cuando experimentamos un espacio cinematográfico, no lo hacemos como observadores descorporeizados, sino a través de nuestra capacidad empática de proyectar nuestro cuerpo en el espacio representado. Esta identificación corporal inconsciente con los espacios construidos y las situaciones cinematográficas proyectadas permite que el espectador habite virtualmente los espacios fílmicos.



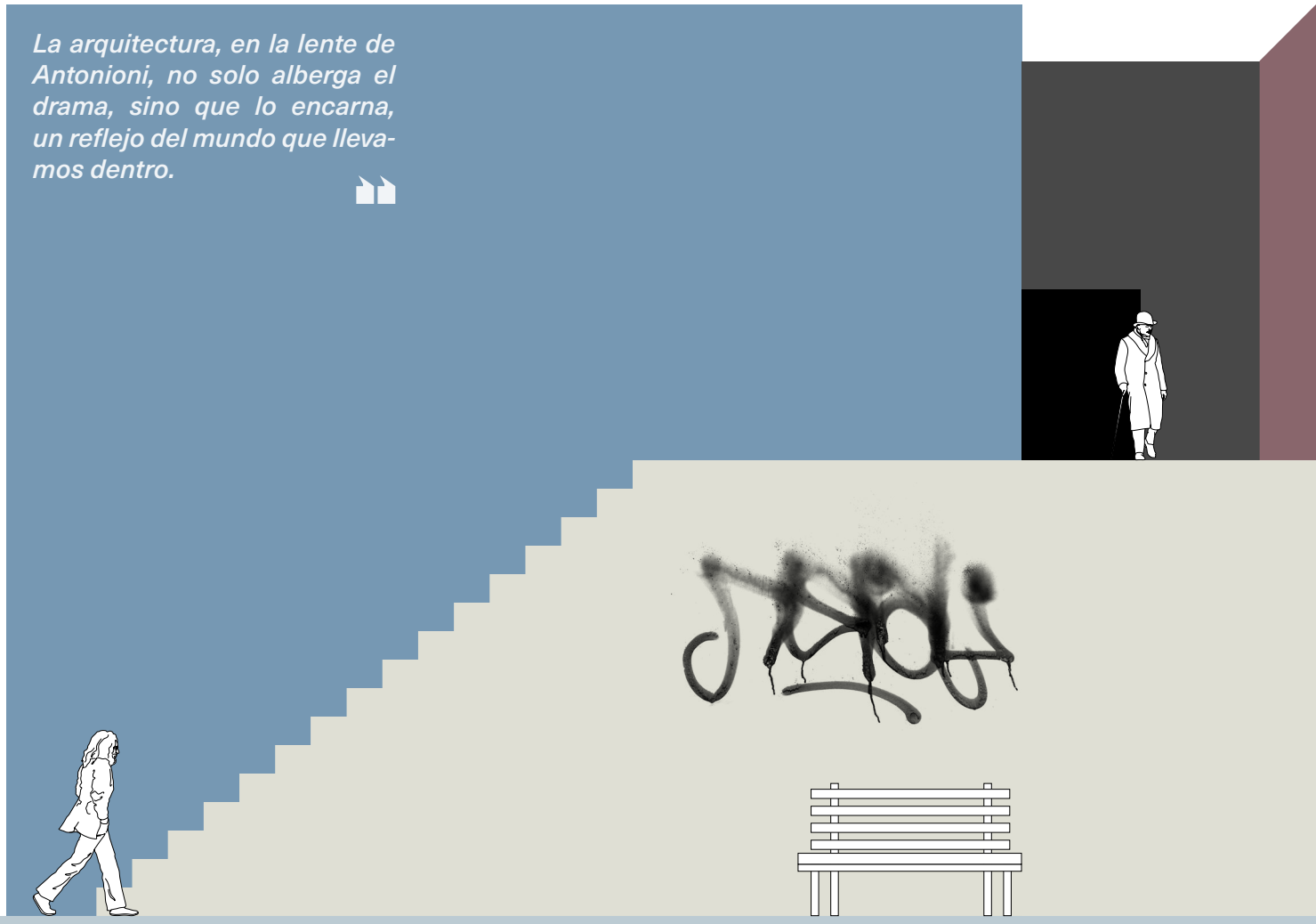
EL LENGUAJE COMPARTIDO DEL ESPACIO

La arquitectura y el cine comparten un vocabulario espacial, ambas disciplinas trabajan con la luz, la sombra, la escala, el ritmo y el movimiento para crear experiencias espaciales. En este sentido, los directores funcionan como arquitectos del espacio fílmico, mientras que los arquitectos operan como directores de experiencias espaciales.

Andrei Tarkovsky, en su obra **"Esculpir en el tiempo"**, articula esta relación de manera poética: *"El factor dominante y todopoderoso de la imagen fílmica es el ritmo, que expresa el curso del tiempo dentro del encuadre"*. Para Tarkovsky, el cine no es simplemente una secuencia de imágenes en movimiento, sino una forma de esculpir el tiempo mismo, creando espacios temporales habitables donde la memoria, el sueño y la realidad se entrelazan.



La arquitectura, en la lente de Antonioni, no solo alberga el drama, sino que lo encarna, un reflejo del mundo que llevamos dentro.



LA ARQUITECTURA DEL CINE: RECREANDO EL MUNDO VIVIDO

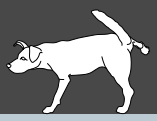
Michelangelo Antonioni representa otro enfoque en la utilización del espacio arquitectónico como elemento narrativo. En "**L'Avventura**" (1960), los vastos paisajes volcánicos y las arquitecturas mediterráneas no son telones de fondo, sino participantes activos en el drama de la alienación moderna. Los personajes aparecen consistentemente empequeñecidos por los espacios que habitan, sugiriendo la desconexión entre el individuo y su entorno en la era industrial.

"**Red Desert**" (1964), la primera película en color de Antonioni, lleva esta exploración espacial a nuevas alturas. El director literalmente pintó el paisaje industrial de Rávena —árboles, hierba, edificios— para crear un ambiente que reflejara el estado mental de su protagonista, Giuliana. Los rojos vibrantes de las tuberías, los amarillos tóxicos del humo industrial y los grises omnipresentes del concreto crean lo que Andrew Sarris llamó *"la arquitectura de la ansiedad"*.

La manipulación del color y el espacio en Antonioni revela cómo el cine puede transformar nuestra percepción del entorno construido. Al igual que un arquitecto que diseña experiencias espaciales a través de la manipulación de la luz y los materiales, Antonioni utiliza la cámara para revelar las cualidades psicológicas latentes en los espacios industriales modernos.

Este enfoque difumina la frontera entre el sujeto y su entorno. El espacio deja de ser un contenedor para convertirse en una extensión de la psique. La arquitectura, en la lente de Antonioni, no solo alberga el drama, sino que lo encarna, un reflejo del mundo que llevamos dentro.

La arquitectura fílmica se convierte así en una construcción puramente mental, un lugar que solo existe en la intersección de la imagen proyectada y la conciencia del espectador.



EL CINE COMO ARQUITECTURA EFÍMERA

Una de las paradojas más fascinantes de la relación entre cine y arquitectura es que mientras la arquitectura aspira a la permanencia, el cine abraza lo efímero. Los espacios cinematográficos existen únicamente en el tiempo de su proyección, sin embargo, pueden dejar impresiones más duraderas en nuestra memoria que muchos espacios físicos que habitamos diariamente.

Esta naturaleza efímera permite al cine explorar arquitecturas imposibles, espacios que desafían las leyes de la física y la lógica euclidiana. Como demostró Stanley Kubrick en "**El Resplandor**", un hotel puede contener pasillos que no llevan a ninguna parte, ventanas que dan a espacios interiores, habitaciones que ocupan el mismo espacio físico. Estas imposibilidades arquitectónicas no son errores sino herramientas narrativas que crean desorientación y ansiedad en el espectador.

El cine también puede comprimir y expandir el espacio. A través del montaje, es capaz de crear continuidades que trascienden lo físico. La arquitectura fílmica se convierte así en una construcción puramente mental, un lugar que solo existe en la intersección de la imagen proyectada y la conciencia del espectador. Es un acto de habitar temporal y subjetivo, pero no por ello menos real.

El espacio no es un contenedor neutral para la acción, sino un campo de experiencia vivida donde los límites entre el interior y el exterior, entre el yo y el mundo, se disuelven constantemente.

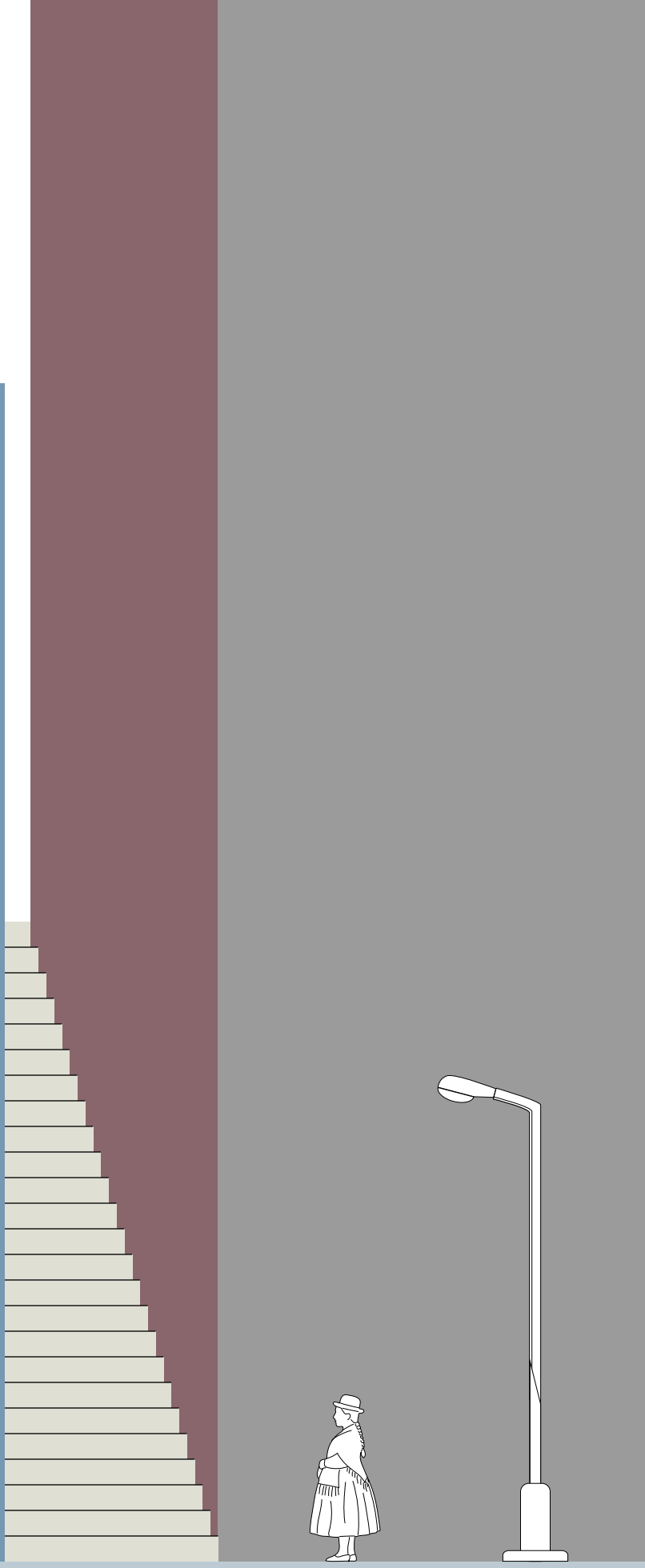
LA FENOMENOLOGÍA DEL ESPACIO VIVIDO

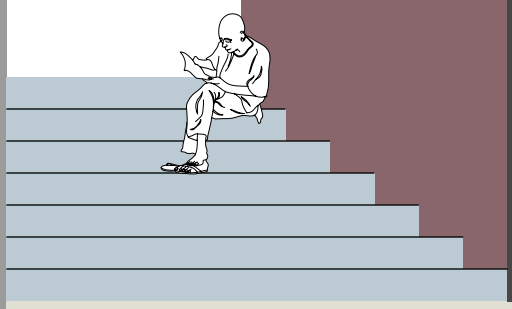
Maurice Merleau-Ponty, cuya filosofía ha influido profundamente en la comprensión contemporánea del espacio cinematográfico, argumenta que no experimentamos el espacio como una abstracción geométrica, sino a través de nuestro cuerpo vivido."*El mundo está completamente dentro, y yo estoy completamente fuera de mí mismo"*, sugiriendo que la distinción entre sujeto y objeto, entre el yo y el mundo, es una ilusión.

Esta perspectiva fenomenológica refuerza la idea del por qué el cine puede ser tan efectivo en la creación de experiencias espaciales convincentes. No necesitamos estar físicamente presentes en un espacio para habitarlo experiencialmente. A través de la identificación empática y la proyección corporal, podemos experimentar los espacios cinematográficos de manera tan vívida como los espacios físicos.

La obra de cineastas como Terrence Malick, con su énfasis en la experiencia sensorial y la continuidad entre el cuerpo y el paisaje, ejemplifica este enfoque fenomenológico. En películas como "**The Tree of Life**" (2011), el espacio no es un contenedor neutral para la acción, sino un campo de experiencia vivida donde los límites entre el interior y el exterior, entre el yo y el mundo, se disuelven constantemente.

En esta confluencia, el cine se revela como una herramienta para el arquitecto. Nos enseña que el espacio construido trasciende su materialidad para convertirse en una experiencia encarnada, un diálogo entre el entorno y nuestro propio cuerpo. La cámara, al actuar como un cuerpo que se mueve, siente y percibe, se convierte en una extensión de nuestra propia corporalidad, obligándonos a ir más allá del plano y la forma, lugares donde nace la vida misma, con toda su complejidad.



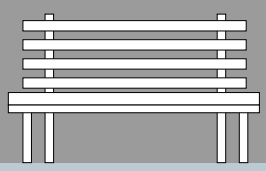


EL DIÁLOGO ENTRE CINE Y ARQUITECTURA

El intercambio entre cine y arquitectura no es unidireccional. Así como los cineastas han encontrado en la arquitectura un medio para articular sus visiones, arquitectos como Rem Koolhaas y Bernard Tschumi han reconocido la influencia del cine en su trabajo, incorporando conceptos cinematográficos como el montaje, la secuencia y el punto de vista en sus diseños. El Parque de la Villette de Tschumi, por ejemplo, puede leerse como una serie de "**fotogramas**" arquitectónicos que el visitante ensambla a través del movimiento.

Esta fertilización cruzada ha enriquecido ambas disciplinas. El cine ha ganado una mayor conciencia de las cualidades espaciales y materiales de sus entornos, mientras que la arquitectura ha desarrollado una sensibilidad más aguda hacia las dimensiones temporales y narrativas de la experiencia espacial.

En última instancia, tanto el cine como la arquitectura son artes de la habitación. Ambas crean mundos que podemos entrar y explorar, aunque sea de maneras diferentes. Mientras que la arquitectura nos ofrece espacios físicos para habitar con nuestros cuerpos, el cine nos proporciona espacios imaginarios para habitar con nuestras mentes y emociones. Juntas, amplían nuestra comprensión de lo que significa estar en el mundo, recordándonos que el espacio no es simplemente un vacío a llenar, sino un medio rico y expresivo a través del cual experimentamos y damos sentido a nuestras vidas.



Utopías y Distopias

VISIONES ARQUITECTÓNICAS DEL FUTURO EN EL CINE

El cine funciona como un laboratorio especulativo donde la arquitectura trasciende para convertirse en un lenguaje que articula nuestras más profundas ansiedades y aspiraciones sobre el futuro. Directores y diseñadores plasman en la pantalla visiones de mundos por venir, que oscilan entre utopías resplandecientes y distopías opresivas. Desde los rascacielos Art Déco de ***Metrópolis*** (1927) hasta el futurismo corporativo de ***Blade Runner*** (1982), el cine nos ofrece un espejo crítico de las posibles trayectorias de nuestra civilización, materializadas en el espacio construido.

"Metrópoli". Dir. Fritz Lang, 1927

En las distopías cinematográficas, la arquitectura se convierte en un protagonista activo que subyuga al individuo.

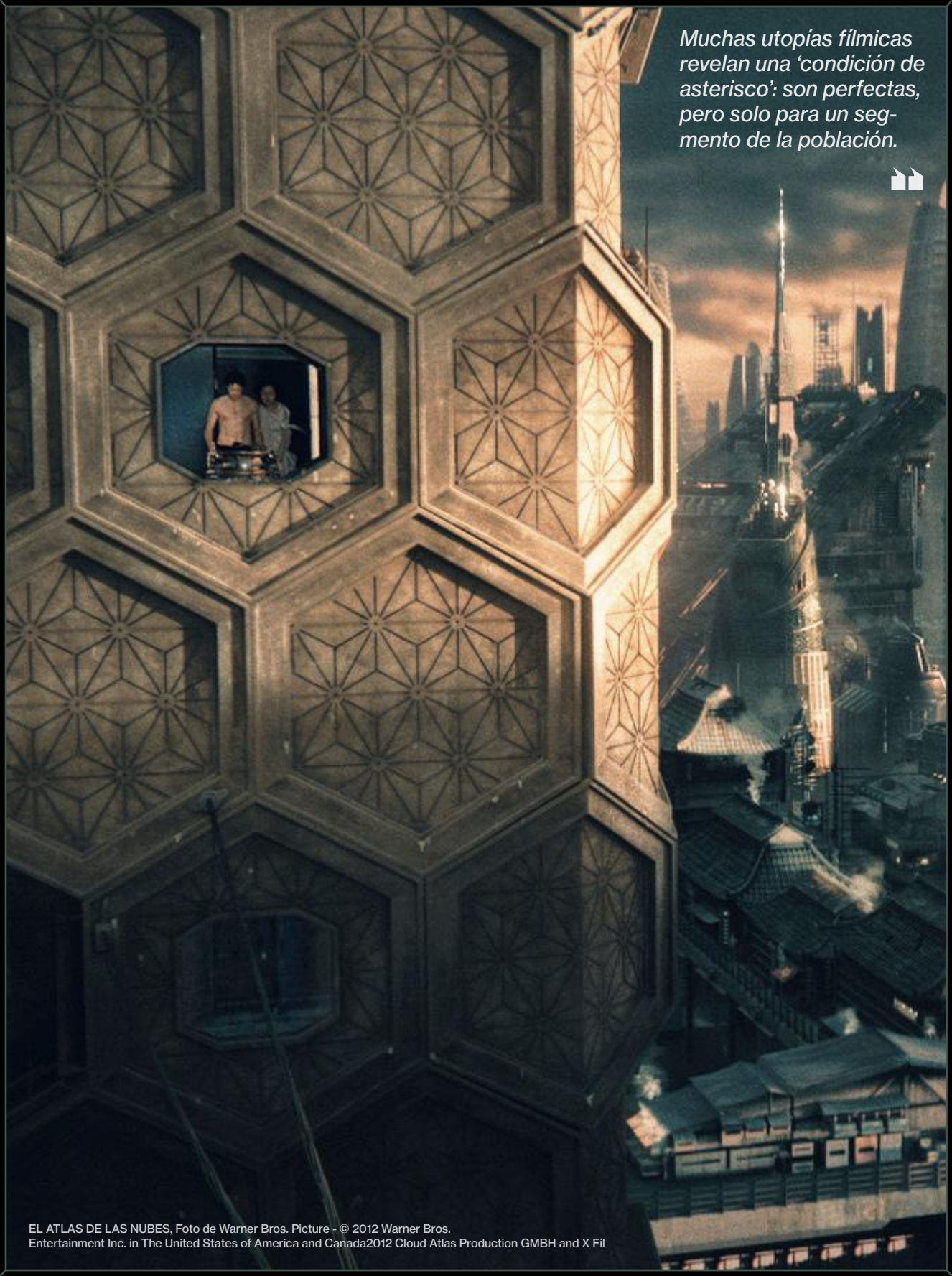
Fotograma de la película "Blade Runner 2049". Dirigida por Denis Villeneuve. 2017. © Alcon Entertainment, LLC., Warner Bros. Entertainment Inc. y Columbia Pictures Industries, Inc.

En las distopías cinematográficas, la arquitectura se erige como una manifestación física del poder y el control. Más que un simple telón de fondo, se convierte en un protagonista activo que subyuga al individuo.

El Brutalismo, con sus imponentes y austeras moles de hormigón, ha sido el estilo predilecto para representar regímenes totalitarios, como se insinúa en la estética de 1984. Estos diseños no solo buscan intimidar, sino también inducir un estado de alienación, empequeñeciendo al ser humano frente a la monumentalidad del Estado o la Corporación.

De forma similar, el paisaje urbano de ***Blade Runner*** es una distopía de la sobreacumulación: una ciudad vertical donde la tecnología avanzada coexiste con una decadencia profunda y una noche perpetua, ahogando a sus habitantes en una melancolía existencial. Sin embargo, la opresión no siempre es monumental.

En películas como ***The Bothersome Man*** (2006), la distopía se oculta tras una fachada de modernismo limpio y ordenado, una utopía superficial que revela su verdadero rostro en el vacío existencial y la anhedonia de una sociedad donde el confort ha eliminado el propósito.



Muchas utopías fílmicas revelan una 'condición de asterisco': son perfectas, pero solo para un segmento de la población.

EL ATLAS DE LAS NUBES, Foto de Warner Bros. Picture - © 2012 Warner Bros. Entertainment Inc. in The United States of America and Canada2012 Cloud Atlas Production GMBH and X Fil

En contraparte, las utopías cinematográficas son el reflejo de nuestros anhelos de un mundo ideal. En estas visiones, la arquitectura se convierte en la encarnación de la armonía social y el avance humano.

Lejos de ser meros escenarios, proponen modelos de convivencia. Vemos esto en las eco-ciudades de la estética "***solarpunk***", la Wakanda de ***Black Panther*** (2018) o la deslumbrante y vertical Neo Seúl de "***El Atlas de las Nubes***" (2012), donde la arquitectura futurista promete una vida de eficiencia y comodidad.

No obstante, la línea entre utopía y distopía es peligrosamente delgada. Muchas utopías fílmicas revelan una "condición de asterisco": son perfectas, pero solo para un segmento de la población. El ejemplo fundacional es ***Metrópolis***, donde la idílica ciudad de los pensadores se sostiene sobre la explotación de una clase trabajadora subterránea. La misma Neo Seúl revela que su utopía de consumo se alimenta, literalmente, de una clase de clones esclavizados. De forma similar, la pulcra sociedad de ***Gattaca*** (1997) es una utopía para los genéticamente "válidos", pero una prisión biológica para los demás.

Estas exploraciones cinematográficas son herramientas de diagnóstico de nuestro presente. Nos recuerdan que cada decisión arquitectónica y urbanística conlleva un subtexto ideológico que moldea la interacción humana. Al reflexionar sobre estas visiones, podemos abordar la construcción de nuestro propio futuro con mayor conciencia, buscando un ideal que no sacrifique la humanidad en nombre del progreso y que, en su búsqueda de la perfección, no termine construyendo una jaula dorada.

METRÓPOLIS, director Fritz Lang, fotograma de la película.

BLADE RUNNER 2049, director Denis Villeneuve (2017)

La Intersección del Diseño Cinematográfico y la Arquitectura Futurista

LA POÉTICA DE LA MATERIA

DESCUBRIENDO LA ARQUITECTURA DE DUNE DE DENIS VILLENEUVE

En el universo cinematográfico de **Dune** de Denis Villeneuve, la arquitectura trasciende su función de telón de fondo para convertirse en un personaje silencioso, un narrador de piedra, arena y metal.

Lejos de ser solo un escenario, cada estructura es una declaración cultural, una manifestación física de la filosofía y el poder de sus habitantes. Esta es una exploración de cómo la materia, articula esta historia de la humanidad en el cosmos.

La Inspiración Detrás de los Muros

La visión arquitectónica de Dune fue orquestada por el diseñador de producción Patrice Vermette, quien acuñó el término *"brutalismo espiritual"* para definir su enfoque. La principal influencia no fue la ciencia ficción tradicional, sino un profundo estudio de la historia arquitectónica. **El Mausoleo Brion** de Carlo Scarpa en Italia sirvió como piedra angular, no por su forma, sino por su alma: la manera en que el hormigón, el agua y la luz dialogan para crear una sensación de eternidad y reverencia.

A esta base se sumaron las geometrías de los búnkeres de la Segunda Guerra Mundial o las estructuras de las bases de submarinos alemanas, junto con la escala sobrehumana de los zigurats mesopotámicos y la arquitectura modernista de Brasil. El resultado es un *"arqueofuturismo"*: un futuro que se siente antiguo, pesado y con una historia palpable.

> *...la manera en que el hormigón, el agua y la luz dialogan para crear una sensación de eternidad y reverencia.*

Caladan: Hospitalidad y nobleza

El planeta Caladan, hogar de los Atreides, representa una armonía entre la civilización y la naturaleza. Su arquitectura, con influencias de la estética japonesa y el diseño medieval, es una de integración orgánica. Los interiores se caracterizan por el uso de madera oscura, pantallas translúcidas y patios que se abren a un cielo lluvioso, evocando una sensación de nobleza y melancolía. No es una arquitectura de poder, sino de legado; un espacio diseñado para la introspección y la tradición, reflejando una dinastía consciente de su historia.

Los espacios son protectores pero no opresivos, fusionando interior y exterior. El agua y la luz son los elementos cuidadosamente orquestados en alusión a los jardines zen y la obra de Carlo Scarpa. El agua es la encarnación de la filosofía Atreides de fluir con el entorno, mientras que la luz se tamiza a través de celosías inspiradas en los shoji para invitar a la contemplación. Esta misma filosofía se extiende a la materialidad: la madera tallada y la piedra musgosa son materiales que envejecen y portan la historia, oponiéndose a la fría roca de Arrakis. Es una *"psico-geografía"* deliberada, un entorno que no solo alberga, sino que cultiva la lealtad y la reflexión.

Timothée Chalamet en un fotograma de Dune, dirigida por Denis Villeneuve. Foto de: Chia Bella James

Arrakis: Brutalismo Monumental

La arquitectura en Arrakis es una declaración de fuerza bruta. La ciudad es una fortaleza tallada en la roca, una manifestación del brutalismo. Las estructuras, construidas a una escala que empequeñe a la figura humana, no buscan la armonía con el desierto, sino su subyugación. Sus ángulos agudos, sus enormes muros de roca y hormigón, y su geometría masiva están diseñados para intimidar y proteger del entorno hostil. Es una arquitectura de conquista, que utiliza el propio material del planeta como arma y escudo, reflejando la filosofía extractivista del Imperio: dominar, no coexistir.

Esta visión monumentalista no surge del vacío, sino de un estudio deliberado de las arquitecturas de poder terrestres. La forma piramidal y escalonada es una referencia directa a los zigurats mesopotámicos, no como templos religiosos, sino como templos del poder: montañas artificiales que proclaman la autoridad sobre el paisaje. A esta influencia se suma la estética de los búnkeres del Muro Atlántico de la Segunda Guerra Mundial, muros de hormigón inclinados que comunican una sensación de paranoia. En el interior, la luz solar de Arrakis no se invita, las aberturas son ranuras estrechas que tallan el espacio con haces de luz cortantes, creando interiores de alto contraste, no es un diseño para el confort, sino una tecnología de control psicológico que busca abrumar y recordar a cada individuo su insignificancia ante la maquinaria imperial.

Los Fremen: Arquitectura Vernácula

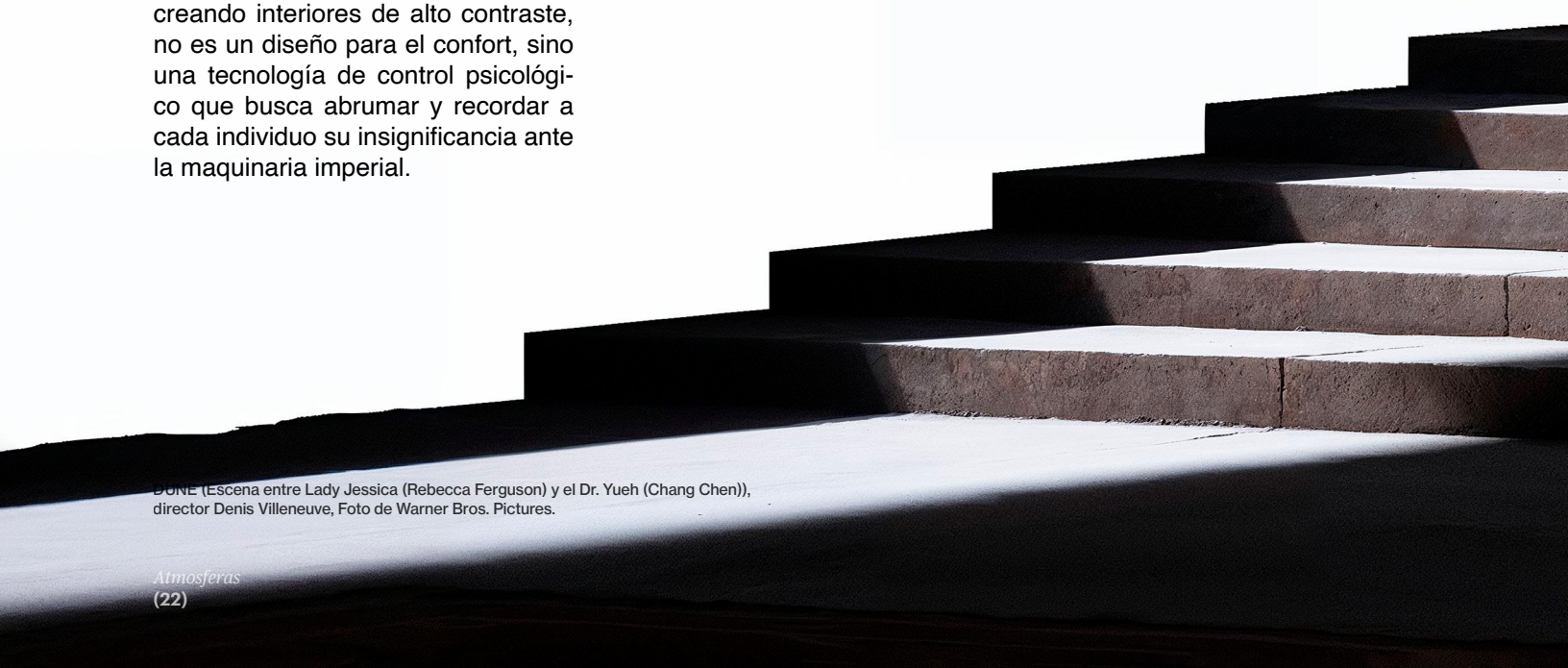
En contraste, la arquitectura Fremen es un ejemplo de simbiosis y adaptación. Inspirados en la arquitectura vernácula de civilizaciones del desierto como la ciudad de Petra, los sietches no son construcciones sobre el paisaje, sino dentro de él. Esculpidos en las profundidades de las formaciones rocosas, sus espacios son orgánicos, comunales y están diseñados para la conservación de cada gota de agua. La luz se filtra de manera controlada para mantener temperaturas soportables, creando un microclima de supervivencia. Es una arquitectura de resistencia, invisible y en sintonía con Arrakis.

Esta arquitectura es una forma de ingeniería climática vernácula. Aprovecha la masa térmica de la roca, que actúa como un aislante natural contra las temperaturas extremas del día y de la noche. Internamente, la disposición de los espacios no es geométrica, sino que sigue las vetas y fallas naturales de la roca, creando pasajes orgánicos que conducen a cavernas comunales. No hay ornamentación superflua, pues cada superficie y cada recurso se dedica a la supervivencia, un espacio de resistencia que es invisible y, por tanto, invencible para un enemigo que solo comprende el lenguaje del poder monumental y expuesto.

Gedi Prime: Oscuridad Sintética

Influenciado por el *"biomecanicismo"* de H.R. Giger, pero también por la estética de los insectos y los plásticos negros, Gedi Prime es un reino de oscuridad sintética. La clave de su diseño es su sol negro, que absorbe el color y crea un mundo infrarrojo de alto contraste. Su arquitectura es subterránea, cavernosa y pulida, con superficies no porosas que parecen destilar aceite. Los espacios abovedados, casi vacíos, evocan una estética fascista y de un poder necrótico, diseñados para magnificar la crueldad y la deshumanización de sus habitantes. Es un mundo antinatural, hostil a la vida orgánica.

La materialidad dominante crea una estética de producción industrial en masa que anula cualquier rastro de artesanía o individualidad. La monumentalidad de sus espacios combinada con una simetría opresiva, es un eco de la arquitectura totalitaria del siglo XX. Cada espacio es un instrumento de control psicológico, un entorno diseñado no para vivir, sino para dominar y ser dominado, reflejando una cultura que ve a los cuerpos solo como herramientas y a la vida como un recurso a explotar.



DUNE (Escena entre Lady Jessica (Rebecca Ferguson) y el Dr. Yueh (Chang Chen)), director Denis Villeneuve, Foto de Warner Bros. Pictures.

En Dune, Denis Villeneuve ha logrado que la arquitectura hable un lenguaje propio. Es el dialecto de la materia misma, que nos cuenta sobre la resiliencia, la tiranía y la espiritualidad.

Desde la melancólica armonía de Caladan hasta la brutal dominación de Arrakis y la perversión sintética de Gedi Prime, cada espacio es un manifiesto. Villeneuve y Vermette nos recuerdan que los entornos que construimos no son solo refugios; son el reflejo físico del alma de una cultura y, en última instancia, la vasija que moldea nuestro destino.

> *En Dune, la arquitectura habla un lenguaje propio. Es el dialecto de la materia misma.*

TOP 6 PELÍCULAS

PARA LOS AMANTES DE LA ARQUITECTURA Y EL CINE

La arquitectura en la pantalla se convierte en un personaje, un sistema de control o un reflejo de la psique. Esta selección explora seis obras maestras donde el espacio construido es un protagonista mas en la historia.

"Playtime" (1967)
Jacques Tati no critica el modernismo; es una sátira del International Style, donde los espacios abiertos y la ortogonalidad, diseñados para la eficiencia, generan un caos y una profunda desorientación humana. La arquitectura, en su intento de ordenar la vida, solo consigue resaltar nuestra imperfección, transformando la ciudad en un escenario para una comedia existencial.

"Synecdoche, New York" (2008)
Charlie Kaufman materializa la mente de un artista. El gigantesco almacén de Caden Cotard no es un set, es una psique en construcción y demolición simultánea. La arquitectura se convierte en un laberinto donde las réplicas de la vida se superponen hasta que los límites entre la realidad, el recuerdo y la creación se disuelven por completo.

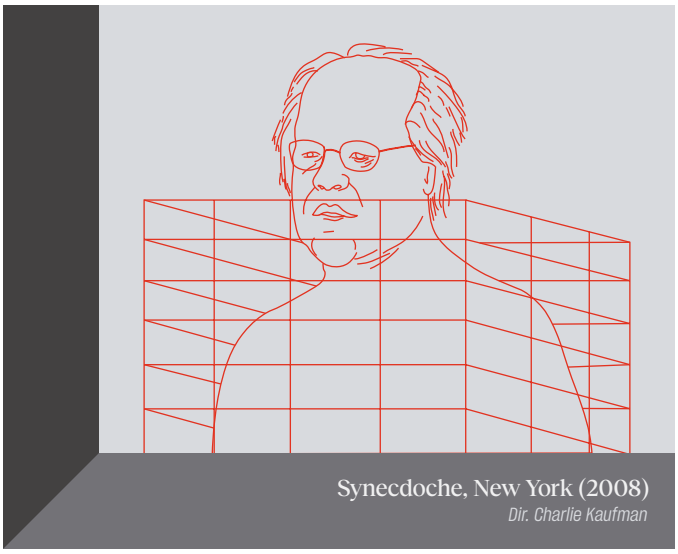
"Dogville" (2003)
Lars von Trier utiliza un lienzo brechtiano para una autopsia social. Al eliminar los muros y representar la ciudad con meras líneas de tiza, expone la arquitectura invisible que nos gobierna: los acuerdos sociales, los prejuicios y las dinámicas de poder. El espacio vacío obliga al espectador a construir los muros en su propia mente, convirtiéndonos en cómplices de la claustrofobia moral que asfixia a la protagonista.

"Last Year at Marienbad" (1961)
En esta colaboración entre Alain Resnais y el novelista Alain Robbe-Grillet, el hotel barroco es un laberinto mnemónico. Sus corredores interminables, jardines geométricos y salones opulentos no representan un lugar, sino el estado de una memoria fragmentada. La arquitectura se convierte en un bucle temporal, un espacio-prisión donde los personajes y los espectadores vagan, atrapados en la ambigüedad de un pasado que quizás nunca ocurrió.

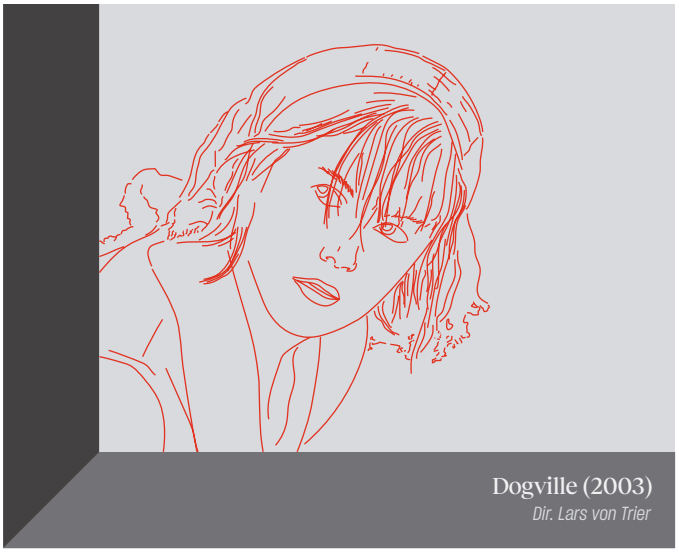
"Enter the Void" (2009)
Gaspar Noé nos sumerge en la psico-geografía urbana de Tokio a través de una experiencia sensorial extrema. Filmada desde una perspectiva en primera persona, la ciudad —con sus luces de neón estroboscópicas, apartamentos claustrofóbicos y salones de pachinko— es una extensión directa del estado alterado del protagonista. La arquitectura se convierte en el vehículo de un viaje psicodélico, transformando el espacio en una manifestación de la vida, la muerte y la alucinación.

"Dark City" (1998)
Alex Proyas fusiona el film noir con el expresionismo alemán para crear una ciudad que es, literalmente, una máquina de control. La arquitectura no es estática; es un organismo maleable que se reconfigura cada noche para manipular la memoria y la identidad de sus habitantes. Los edificios retorcidos y la perpetua oscuridad no son solo una elección estética, son la representación de una realidad fabricada, una prisión mental hecha de ladrillo y metal.

Play Time (1967)
Dir. Jacques Tati

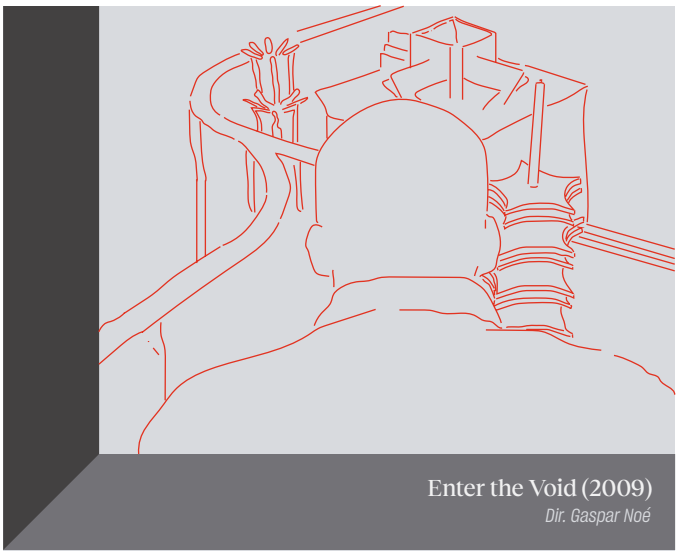


Synecdoche, New York (2008)
Dir. Charlie Kaufman

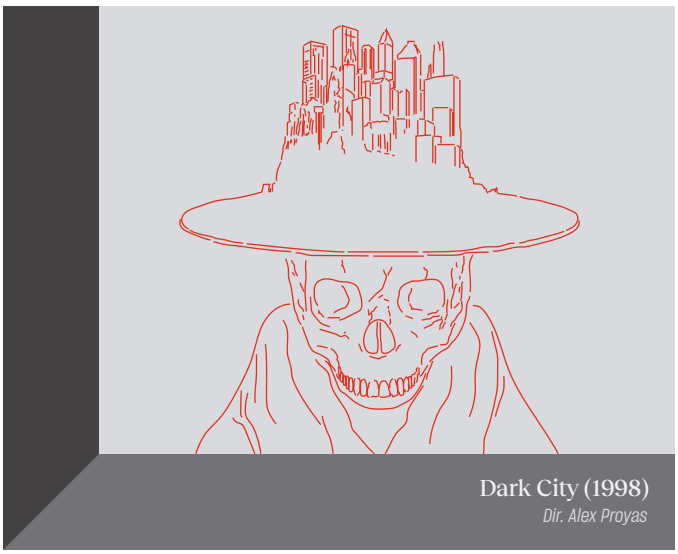


Dogville (2003)
Dir. Lars von Trier

Last Year at Marienbad (1961)
Dir. Alain Resnais



Enter the Void (2009)
Dir. Gaspar Noé



Dark City (1998)
Dir. Alex Proyas

En K’ULLU, extraemos la esencia de cada material para dar vida a diseños innovadores que fusionan funcionalidad y estética.

Descubre cómo transformamos los sueños en realidad.

Contáctanos:

El ladrillo quiere ser algo mas,

y nosotros encontraremos su forma final.

www.k'ullu.com

ARQUICINEMA

Donde la arquitectura y el cine se encuentran.

SUSCRIBETE

IG @arquicinema
www.arquicinema.com